EFECTO DESGALEGUIZADOR

Efecto desgaleguizador é un xogo de rol para tres xogadoras no que se observará como as diferentes fases do sistema educativo afectan á fala do galego. En particular, céntrase nas diferentes etapas educativas de Hadri, que sempre escoitou unicamente galego na súa casa até os tres anos. Unha participante interpretará a Hadri, mentres que as outras encarnarán a varios personaxes secundarios, dependendo da escena. Cada unha propón unha situación inicial sobre a cal deberán improvisar durante un tempo estabelecido.

ESCENA 1: FOGAR (5 MINUTOS)

PERSONAXES

- **Hadri:** 3 anos, fala galego sempre.
- **Alex:** familiar próximo de Hadri, fala galego.
- **Fer:** familiar próximo de Hadri, fala galego.

SITUACIÓN

Hadri, logo de volver a casa tras unha longa tarde de xogos, pregunta a **Alex** e **Fer** por que a súa curmá, monolingüe castelá, falaba tan raro.

ESCENA 2: EDUCACIÓN INFANTIL (10 MINUTOS)

PERSONAXES

- **Hadri:** 5 anos, fala galego sempre.
- **Dani:** 5 anos, a mellor nova amizade de Hadri, fala castelán, aprendéndolle o idioma a Hadri.
- **Andrea:** 34 anos, profesional da educación, fala galego co alumnado.

SITUACIÓN

Andrea explica o exercicio de hoxe a **Hadri** e **Dani**. **Hadri** terá que escoller unha letra do alfabeto e nomear unha palabra ao chou que comece por esa letra; logo, **Dani** terá que dicir por que letra remata e que significa. Isto repetirase cambiando os roles. **Andrea** axuda sempre que sexa preciso.

ESCENA 3: EDUCACIÓN SECUNDARIA (10 MINUTOS)

PERSONAXES

- **Hadri:** 14 anos, fala galego case sempre.
- **Dani:** 14 anos, vella amizade de Hadri, fala sempre castelán, mais entende o galego.
- **Vito:** 14 anos, vai á clase do lado de Hadri e Dani, fala castelán e o galego resúltalle pailán.

SITUACIÓN

Logo dun mes dirixíndose miradas ao lonxe, **Dani** convence a **Hadri** para que fale con **Vito** no recreo. Existe atracción física entre **Hadri** e **Vito**.

CONCLUSIÓN (5 MINUTOS)

Para rematar, deixade as personaxes atrás e falade do acontecido e agradecédevos mutuamente a experiencia.

NOTAS

CONTEXTO

Segundo un estudo da Real Academia Galega, o 36 % dos estudantes galegofalantes aumentaron o seu emprego do castelán ao pasar pola educación obrigatoria, e o número de estudantes que non teñen motivación para empregar o galego multiplícase por tres nese mesmo tramo. Este pequeno xogo de interpretación intenta amosar un escenario moi realista de desgaleguización.

INSPIRACIÓN

A idea de tratar un problema social nun xogo de rol non é nova, pero neste caso foi inspiración directa da antoloxía #Feminism, que amosa moitos asuntos importantes para o feminismo en forma de pequenos teatros improvisados de menos dunha hora de inspiración.

LICENZA

Este xogo de rol publícase sen dereitos de autor e foi feito por Xogón en outubro do 2021.

Versión 1.0